



**You have downloaded a document from
RE-BUS
repository of the University of Silesia in Katowice**

Title: Od obrazów (audiowizualnych) do postobrazów (hybrydycznych).
Perspektywa teoretyczna

Author: Piotr Zawojski

Citation style: Zawojski Piotr. (2019). Od obrazów (audiowizualnych) do postobrazów (hybrydycznych). Perspektywa teoretyczna. „Przegląd Kulturoznawczy” Nr 1 (2019), s. 1-14, doi 10.4467/20843860PK.19.001.10896



Uznanie autorstwa - Bez utworów zależnych Polska - Ta licencja zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu zarówno w celach komercyjnych i niekomercyjnych, pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Piotr Zawojcki  <http://orcid.org/0000-0002-2291-0446>

Instytut Nauk o Kulturze i Studiów Interdyscyplinarnych
Uniwersytet Śląski

OD OBRAZÓW (AUDIOWIZUALNYCH) DO POSTOBRAZÓW (HYBRYDYCZNYCH). PERSPEKTYWA TEORETYCZNA

From (audiovisual) images to (hybrid) postimages. Theoretical perspective

Abstract: The postmedia era forces us to rethink the status of a new generation of images and new postdigital imaging. Referring, inter alia, to the proposals of Ingrid Hoelzl and Rémi Marie, the article sketches a proposal for a theoretical approach to postimages as hybrid visual representations that arise as a result of the application of algorithmic procedures during their production. Postimages can be treated as a manifestation of a new paradigm of image culture in postantropocentric times, in which nonrepresentationalist approaches to digital image theory point to its ontogenetic methods of producing by “digital machines of vision.” Postimages become important reference points for the formation of a posthumanist order in which the symbiosis of man and machine becomes the foundation for the creation of a new pictorial paradigm based on algorithmic procedures that follows the photographic paradigm.

Key words: image, softimage, postimage, hybrids, new media

1

Spoglądam wstecz na kilka, a nawet kilkanaście ostatnich lat swojej aktywności badawczej. To czas, w którym starałem się śledzić i opisywać przemiany, jakie dokonywały się w świecie sztuki – rozciągającej się od kina i filmu oraz video, jako tradycyjnego obszaru twórczości audiowizualnej, poprzez sztukę nowych mediów, wykorzystującą zarówno analogowe, jak i przede wszystkim cyfrowe instrumentarium kreacji obrazów, aż po dominujące dziś powszechnie przekonanie, że wkroczyliśmy w epokę postmediów. Najkrócej charakteryzuję ją jako stan, w którym po okresie proklamowania przez teoretyków i historyków mediów kolejnych zwrotów – obrazowego/ikonicznego, interaktywnego, sonicznego, taktynego – wskazujących na emancypację i dominację, czy też wiodącą rolę poszczególnych mediów, obecnie należy mówić o ich daleko idącej komplementarności oraz konwergencyjnym splocie różnych mediów, jeszcze do niedawna postrzeganych jako wysoce autonomiczne.

Nie będę rozwijał tego wątku, uczyniłem to w swojej książce *Technokultura i jej manifestacje artystyczne*¹. Stanowiła ona swoiste zwieńczenie trylogii, która zapoczątkowana została *Cyberkulturą*², a jej środkowym ogniwem była książka *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*³, być może najważniejsza w kontekście rozważań, jakie chciałbym podjąć w tym artykule. Te trzy książki, powstałe przecież w stosunkowo krótkim okresie w nieodległej przeszłości, traktuję w tym miejscu bardziej jako reprezentatywne przykłady – i dowody jednocześnie – na to, jak zmieniały się dominanty zainteresowań badawczych nie tylko moich, ale też wielu badaczy nowych mediów i sztuki nowych mediów.

Trajektorię tych peregrynacji można byłoby skrótkowo przedstawić następująco: obserwując i opisując kształtowanie się nowego paradygmatu cyberkulturowego *in statu nascendi*, starałem się zwrócić szczególną uwagę na syntopiczny związek sztuki, nauki i technologii; w kolejnej publikacji, powstającej równolegle z *Cyberkulturą*, swoją uwagę skierowałem na różne formy obrazów i obrazowania w „epoce nowych mediów”. Zastanawiałem się wtedy, raptem pięć, sześć lat temu, czy właściwe jest użycie tego określenia („nowe media”, „sztuka nowych mediów”), już wówczas mając świadomość, że jest ono coraz częściej dyskredytowane – wielu autorów w fundamentalny sposób kwestionowało jego użyteczność i sensowność stosowania. Po raz kolejny rozmyślałem nad tymi zagadnieniami, kiedy przygotowywałem *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*⁴, tym razem jednak książka odnosiła się w większym stopniu do przeszłości niż teraźniejszości świata sztuki mediów, zatem wątpliwości było mniej. W *Technokulturze* następuje zdecydowane przesunięcie dociekań badawczych w stronę postmediów i postcyfrowości oraz kondycji postmedialnej sztuki współczesnej, której dominantą są obiekty hybrydyczne, hybrydyzacja jako strategia działania oraz hybrydyczność jako cecha wytworów kultury postmedialnej. Chciałbym w tym miejscu przedstawić kilka kwestii związanych z kondycją obrazu i obrazowania w epoce postmedialnej i postcyfrowej. A zatem już nie w epoce nowych mediów, tylko raczej w epoce po (nowych) mediach, czyli epoce postmediów.

2

Epoka postmediów zmusza do przemyślenia zasadności używania pojęcia „medium” w taki sposób, jak dotychczas to czyniliśmy, domaga się też reinterpretacji teoretycznej nowej generacji obrazów i nowych, postcyfrowych sposobów obrazowania.

¹ P. Zawojski, *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2016.

² P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010. W roku 2018 ukazało się w Wydawnictwie Uniwersytetu Śląskiego drugie, poprawione wydanie tej książki.

³ P. Zawojski, *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012.

⁴ P. Zawojski (red.), *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, Instytucja Kultury Katowice – Miasto Ogrodów, Katowice 2015.

Używane w rozmaity sposób pojęcie „postobraz” (i „postobrazy”) to jedna z dominujących dziś tendencji w ramach współczesnego obrazoznawstwa, czyli nauki o obrazie⁵. Chodzi zarówno o obrazy, które powstają jako obiekty działań artystycznych zdeterminowanych przez strategie estetyczne, jak i te spoza obszaru sztuki, na przykład będące wizualizacjami wykorzystywanymi w badaniach naukowych albo powstające jako ich efekt, obrazy „fotoamatorów” zgromadzone w sieciowych bazach danych, takich jak chociażby Instagram, albo też obrazy powstające w wyniku wykorzystania takich metod jak obrazowanie rentgenowskie, tomografia komputerowa, rezonans magnetyczny, czyli w wyniku metod obrazowania medycznego wykorzystującego dane biometryczne.

Wszelkiego rodzaju dane, które są wizualizowane i prezentowane w postaci obrazowej, to obecnie niezwykle rozpowszechniona metoda tworzenia i analizowania rozmaitych informacji. Wielość form wizualizowania danych jest dowodem na to, że ten sposób przekazywania informacji spełnia dziś kluczową rolę w obszarze cyberkultury, zwłaszcza zaś w dynamicznie rozwijających się badaniach spod znaku analityki kulturowej wykorzystującej olbrzymie zbiory danych (*big data*). Wizualizacje przyjmują postać rysunków technicznych, grafiki informacyjnej, map, wykresów statystycznych, diagramów, wizualizacji przestrzennych, animacji komputerowych, które znajdują zastosowanie właściwie we wszystkich dziedzinach nauki i wiedzy.

Dzisiaj wizualizacje i obrazowe reprezentacje są bardzo często ujawnieniem, wydobyciem ze sfery niewidzialnego obiektów i artefaktów dotychczas niedostrzeganych. Dzisiaj wizualizuje się także (a może przede wszystkim?) dane, których pierwotna postać wcale nie jest związana ze sferą obrazowości. Wspomniane dane biometryczne pochodzące z ciała (ludzkiego, zwierzęcego) albo też z roślin nigdy wcześniej nie były źródłem powstawania obrazów. Mówiąc o źródłach, myślę też o dosłownie pojmowanym kodzie źródłowym (na przykład genetycznym), który generuje definicję powstającego obrazu. Tworzone za pomocą narzędzi biomedycznych obrazy uzyskują postać postobrazów, nie są one reprezentacjami wcześniej istniejących obiektów zamienionych przez maszyny reprezentacji w obrazy będące reprezentacjonistycznie pojmowanymi kopiami swoich wizualnych pierwowzorów. Są całkowicie autonomicznymi bytami obrazowymi, które wizualizują w innym (cyfrowym) porządku pozyskiwane za pomocą różnych narzędzi dane, pierwotnie niebę-

⁵ Używam tego określenia w bardzo ogólnym sensie, bez szczegółowych odwołań do niemieckiego kręgu badaczy uprawiających *Bildwissenschaft*, takich jak Gottfried Boehm, Klaus Sachs-Hombach, Horst Bredekamp, Oliver Grau, Hans Belting czy Lambert Wiesing, oraz bez przywoływania propozycji teoretycznych W.J.T. Mitchella zawartych w jego książce *Image Science. Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics*, University of Chicago Press, Chicago 2015. Podsumowuje ona jego wieloletnie studia ikonologiczne i teoretyczne poświęcone kulturze wizualnej, a jednocześnie formułuje podstawy nauki o obrazie w czasach postdigitalnych, które przedstawił dziesięć lat wcześniej, pisząc o czterech fundamentalnych conceptach wyznaczających ramy namysłu nad obrazami. Są to: zwrot obrazowy, rozróżnienie *image-picture*, metaobrazy oraz bioobrazy. Zob. W.J.T. Mitchell, *Four Fundamental Concepts of Image Science*, w: J. Elkins (red.), *Visual Literacy*, Routledge, New York-London 2007, s. 14–21.

dące obrazami. Przejście od niewidzialnych danych do ich wizualnej postaci odbywa się za sprawą maszyn wizualizujących informacje uprzednio istniejące w postaci, na przykład, danych dźwiękowych czy termicznych albo procesualnych zachowań ludzkiego ciała jako dynamicznej struktury emitującej rozmaite dane, które można zarejestrować, takie jak zmiany potencjału elektrycznego na powierzchni skóry (EEG) lub elektryczne czynności serca (EKG).

3

Dominujące dziś tendencje hybrydyzacyjne w świecie mediów skłaniają do formułowania zrębów nowego teoretycznego ujęcia postobrazów, będących efektem nie tylko „rewolucji hybrydycznej”, ale też „głębokiego remiksowania” mediów, dokonującego się przy użyciu technologii cyfrowych, które powodują, że nowe media i sztuka nowych mediów tworzą obecnie środowisko postsieciowe i postdigitalne, rządzone przez praktyki postmedialne. Rewolucja cyfrowa dokonująca się w momencie kruszenia się antropocentrycznego porządku i rozwijającej się intensywnie refleksji i praktyki osadzonej w filozofii posthumanistycznej i transhumanistycznej – wyznacza horyzonty dla teoretycznej refleksji nad postobrazami.

Prezentując archeologię ekranu komputerowego jako trzeciego historycznie typu ekranu i nazywając go ekranem czasu rzeczywistego, Lev Manovich dowodził, że

obraz w tradycyjnym rozumieniu dłużej nie istnieje! I tylko z przyzwyczajenia określamy mianem „obrazów” to, co widzimy na ekranie czasu rzeczywistego. Tylko dzięki temu, że skanowanie jest odpowiednio szybkie, a odnośnik pozostaje chwilami statyczny, dostrzegamy to, co zdaje się wyglądać jak statyczny obraz. Jednak tego rodzaju obraz nie stanowi już dłużej normy, lecz wyjątek w obrębie ogólnej, nowej formy reprezentacji, dla której nie znaleźliśmy jeszcze nazwy⁶.

Być może odpowiednią nazwą jest właśnie postobraz? Należy jednak skomentować spostrzeżenia Manovicha.

Otóż ekran czasu rzeczywistego – następujący po ekranie klasycznym (funkcjonującym od początku malarstwa do powstania kina) i ekranie dynamicznym (zachowującym wszystkie cechy ekranu klasycznego, ale dodającym do niego możliwość zmiany obrazu w czasie: kino/telewizja/wideo) – to nie tylko ekran komputerowy, ale także ekran radaru i wideo na żywo. Prowokuje to do stwierdzenia, że pojawiające się na nim obrazy nie są w istocie obrazami. Przynajmniej w takim rozumieniu, w jakim rozprawiano o nich do tamtej pory. Przede wszystkim w związku z parame-

⁶ L. Manovich, *Ku archeologii ekranu komputerowego*, przeł. A. Piskorz, w: A. Gwóźdź (red.), *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, Universitas, Kraków 2001, s. 173. To oczywiście fragment artykułu, który został później włączony do *Języka nowych mediów*. Jednak w związku z tym, że w tej wersji pojawia się odniesienie do „archeologii ekranu”, korzystam z niej, bowiem rozpatrywane przeze mnie kwestie kolejnych formacji obrazowych wpisują się w pewien sposób w nurt archeologii mediów, choć jednocześnie są rodzajem teorii postobrazu, co, jak się okazuje, można ze sobą połączyć.

trami ontologicznymi, które, choć mówimy jeszcze o obrazach analogowych, odrzucają materialne, stabilne utrwalenie, tak jak to miało miejsce w przypadku ontologii fotograficznej i filmowej. W tym znaczeniu faktycznie obrazy pojawiające się na ekranach czasu rzeczywistego nie są już obrazami, nawet ich pozorne zatrzymanie, tak jak to się dzieje w przypadku analogowego obrazu wideo, nie powoduje, że otrzymujemy „filmową” stop-klatkę, wyabstrahowany pojedynczy kadr. Ten obraz jest w ciągłym ruchu, przepływie, jego defilowania – by użyć określenia Thierry’ego Kuntzela – nie da się zatrzymać.

Kwestie ontologiczne są istotne zwłaszcza wtedy, kiedy rozpatruje się problemy obrazów cyfrowych, których istotę najczęściej upatruje się w ich niematerialności. Jako efekt procedur algorytmicznych ich fundamentem bytowym jest binarny kod. Obraz cyfrowy to „byt sam w sobie”⁷, jak go określa Zbigniew Romańczuk, w swojej twórczości plastycznej badający wpływ mediów cyfrowych na malarstwo. W jego pracach jednym z istotnych zagadnień jest teoretyczna i praktyczna (wyrażająca się na przykład poprzez prace z cyklu *Grid System*) refleksja na temat ewolucji statusu estetycznego piksela. To *pars pro toto* obrazu cyfrowego: ten najmniejszy, niepodzielny kwadrat⁸ (obraz cyfrowy w modularny sposób możemy sprowadzić do jego esencji, czyli piksela właśnie) o różnej wielkości, w zależności od rodzaju monitora bądź też wyświetlacza, istnieje i nie istnieje zarazem, bowiem rozświecła się i gaśnie. Można to potraktować jako prefigurację funkcjonowania obrazu cyfrowego. Także w tym sensie, że jego istotą jest całkowita samozwrotność, krańcowa autoreferencyjność, wyrażająca się w dominacji czystej widzialności i wyzwoleniu się z obsesji reprezentacji. Świat widzialny nie jest czystej wizualności, manifestującej się w cyfrowych obrazach, do niczego potrzebny, to one są autonomicznymi obrazoświatami. Przypomnijmy tylko, że specyficzną antycypacją takiego podejścia do abstrakcyjnej widzialności są *Czarny kwadrat na białym tle* (1914) i *Biały kwadrat na białym tle* (1918) supematysty Kazimierza Malewicza.

Ciekawy komentarz i interpretację kwestii ontologicznego i fenomenologicznego wymiaru obrazów cyfrowych znajduję w artykule Aleksandry Łukaszewicz-Alcaraz, w którym nawiązuje ona do twórczości Zbigniewa Romańczuka. Wykorzystując inspiracje czerpane z fundamentalnego dzieła Alaina Badiou *Byt i zdarzenie*⁹, dokonuje ona aplikacji konceptu „niemyślenia nie-bytu”, zaproponowanego przez francuskiego filozofa, dramaturga i pisarza, do interpretacji cyfrowej widzialności. „Rzeczywistość wirtualna, czy też raczej elektroniczna, oraz ogólnie rozumiana cała

⁷ A. Gieczys-Jurszo, *Jesteśmy u progu epoki biocybernetycznej reprodukcji. Rozmowa z prof. Zbigniewem Romańczukiem o tym, w jaki sposób współczesne media i nowoczesne technologie zmieniły malarstwo*, w: J. Szczepanik (red.), *Nowe pola obrazowania – cyfrowe malarstwo. Na przykładzie „Grid System” Zbigniewa Romańczuka*, Wydawnictwo Naukowe Akademii Sztuki w Szczecinie, Szczecin 2015, s. 70.

⁸ Choć dodać należy, że składa się on z trzech subpikseli: czerwonego, zielonego i niebieskiego.

⁹ Zob. A. Badiou, *Byt i zdarzenie*, przeł. P. Pieniążek, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2010.

cyfrowa widzialność, w której tkwimy, sytuuje się poza tradycyjnym podziałem na Byt i Niebyt”¹⁰. To ciekawe, że – paradoksalnie – hybrydyczna i nieoczywista ontologia obrazów cyfrowych jest efektem procedur algorytmicznych, czyli skończonych i jasno zdefiniowanych czynności obliczeniowych. Dodajmy tylko, że dla Badiou język matematyki jest fundamentem budowania własnego systemu ontologicznego, co wydaje się w kontekście rozprawiania o cyfrowej ontologii interesującą koincydencją. Co prawda Łukaszewicz-Alcaraz nie mówi wprost o obrazach cyfrowych, tylko o cyfrowej widzialności, ale wydaje się, że ten koncept w odniesieniu właśnie do obrazów digitalnych, które tworzą uniwersum cyfrowej widzialności, można z powodzeniem zastosować. Zawieszenie pomiędzy bytem i niebytem, materialnością i immaterialnością dobrze charakteryzuje obraz cyfrowy, który rozpatrywać można także tak, jak czynią to w swojej teorii obrazu cyfrowego Ingrid Hoelzl i Rémi Marie. Chciałbym się teraz odwołać do ich propozycji, wskazując na pewne inspirujące wątki, ale też uświadamiając, że ich propozycje w atrakcyjny i syntetyczny, choć niekoniecznie nowatorski, sposób prezentują powracające motywy we współczesnych dyskusjach nad kondycją obrazu w epoce postmediów.

4

Na książkę *Softimage*¹¹ Hoelzl i Marie składa się (poza wstępem i zakończeniem) sześć rozdziałów, które dotyczą bardzo konkretnych fenomenów i zjawisk związanych ze współczesnymi przemianami obrazów. Są to rozważania poświęcone *moving stills*, czyli tzw. efektowi Kena Burnsa; „fotografii rozszerzonej”, prezentowanej na przykładzie pracy Nancy Davenport *Blast-off Animation* (2008), będącej częścią jej multikanalowej instalacji *WORKERS (leaving the factor)*; rozdział trzeci przynosi refleksję na temat cyfrowej projekcji i „ekranizowania” obrazów, co zaciera różnicę między obrazami nieruchomymi i ruchomymi; w rozdziale czwartym analizowane są prace Thomasa Ruffa z serii *JPGs* (powstającej od roku 2002) jako egzemplifikacji przejścia od projekcji geometrycznej do algorytmicznego *processingu*; rozdział piąty to analiza Google Street View – świat traktowany jest tutaj jako baza danych służąca operacyjnemu obrazowi; i wreszcie rozdział szósty przynosi rozważania na temat miejskiej przestrzeni danych, obrazów jako punktów dostępowych do augmentowanego miasta.

Jednym z przewodnich motywów tych analiz jest koncept *moving stills*, czego nie tłumaczę na język polski, ponieważ nie znajduję właściwego odpowiednika, tak jak nie czyni się tego chociażby w przypadku *found footage*. Hoelzl i Marie zwracają uwagę na to, że fenomen efektu Kena Burnsa (czyli panoramowanie i stosowanie

¹⁰ A. Łukaszewicz-Alcaraz, *Ontologia i fenomenologia widzialności cyfrowej. O abstrakcji geometrycznej w malarstwie*, w: J. Szczepanik (red.), *Nowe pola obrazowania...*, op. cit., s. 32.

¹¹ I. Hoelzl, R. Marie, *Softimage: Towards a New Theory of the Digital Image*, Intellect, Bristol–Chicago 2015.

obiektywu zmiennoogniskowego w realizacjach wideo wykorzystujących materiały fotograficzne w celu osiągnięcia wrażenia ruchu) jest dobrą egzemplifikacją wspomnianego już zacierania się różnic pomiędzy obrazami ruchomymi i nieruchomymi w trakcie ich ekranowej (choć należałoby powiedzieć raczej: monitorowej) projekcji. Odświeżanie obrazu z częstotliwością 25 klatek na sekundę zawiesza ową dychotomię ruchome–nieruchome i stanowi ważną przesłankę do zdefiniowania tytułowego *softimage*, co można byłoby rzecz jasna przetłumaczyć jako „miękki obraz”, ale o wiele sensowniejsze będzie pozostawienie go w wersji angielskiej, tak jak raczej nie próbuje się poszukiwać polskich odpowiedników *software*’u czy *hardware*’u. Tym bardziej że odsyła ono przynajmniej do kilku kręgów skojarzeń, takich jak chociażby *soft city* Jonathana Rabana, *soft cinema* Lva Manovicha i Andreasa Kratky’ego czy pojęcia *software* w ujęciu Matthew Fullera, Friedricha Kittlera, Noaha Wardripa-Fruina, Wendy Hui Kyong Chun, Federiki Frabetti i wielu innych reprezentantów interdyscyplinarnej wiedzy, jaką są rozwijane od kilkunastu lat *software studies*.

Na marginesie tylko dodajmy, że autorzy, podążając za własnymi konceptami naczelnymi, nie dostrzegają istotnych zjawisk i tendencji, które stanowią swego rodzaju odwrotność *moving stills* w kulturze audiowizualnej, zwłaszcza zaś w obszarze filmu i wideo. Mam na myśli przede wszystkim cały nurt realizacji audiowizualnych, których istotą jest zatrzymanie ruchomego obrazu, jego spowolnienie, operowanie raczej bezruchem niż tym, co od zawsze uznawane było za domenę filmu – ruchem. *Motion(less) Picture: The Cinema of Stasis* – to bardzo trafny tytuł książki Jamesa Remesa¹², w której przywoływanych jest bardzo wiele realizacji operujących statycznymi obrazami. Wymieniam tylko kilka przykładów takich dzieł: *Anemic Cinema* (1926) Marcela Duchampa; *Sleep* (1963), *Eat* (1964), *Empire* (1964) – Andy’ego Warhola; *Wavenlight* (1967) Michaela Snowa; *Blue* (1993) Dereka Jarmana; wiele prac Billa Violi, wymienimy choćby *The Greeting* (1995), *Anima* (2000), dyptyk *Dolorosa* (2000), *The Quintet of the Astonished* (2000), *Martyrs Series* (2014); czy też *Five* (2003) Abbasa Kiarostamiego. W apendyksie książki Remesa wymieniono ponad sto tytułów „kina *stasis*”, zaś prawie drugie tyle to filmy związane z tym tematem.

5

Co zatem jest istotą *softimage*? „To, co niegdyś było trwałą reprezentacją rzeczywistego świata opartą na fundamencie dźwiękowej projekcji geometrycznej (to operacyjny model używany od stuleci), czyli stabilny obraz (*hard image*), okazuje się czymś zupełnie innym. To wszechobecny, w nieskończony sposób dający się adaptować i adaptujący oraz ściśle scalony z *software*’em – *softimage*”¹³. Ciekawe zresztą, że to jedno zdanie (*in extenso*) kończy zarówno wstęp, jak i zakończenie książki.

¹² J. Remes, *Motion(less) Picture: The Cinema of Stasis*, Columbia University Press, New York 2015.

¹³ *Ibidem*, s. 7 i 132.

Jeśli chodzi o dystynkcję *hard image* – *softimage*, to pragnę przypomnieć, iż wiele lat temu, sam poszukując istoty fotografii cyfrowej, zwracałem uwagę na ważną opozycję *hard copy* – *soft copy*. Chodziło mi wtedy o opozycję fotografii tradycyjnej, której istotą jest utrwalenie na fizycznym nośniku obrazu, i fotografii cyfrowej, której istoty upatrywałem w ontologii wirtualnego bytu monitorowego.

Tyle że po latach, w których fotografia cyfrowa jako medium sztuki ekspansywnie się rozwijała, należało zweryfikować to przekonanie. Choćby z tego powodu, że płaszczyznami uobecniania się fotografii cyfrowej w jej artystycznym wydaniu są najczęściej materialne nośniki, podobne do tych stosowanych w fotografii tradycyjnej. A zatem nie ekran jako fundament dyspozytywu fotografii cyfrowej, ale materialne nośniki (płótno, papier) wykorzystywane w wydruku cyfrowym¹⁴. Sprawa wydaje się zresztą znacznie bardziej złożona, kiedy rozpatrujemy kwestie „nośnika obrazu” i tego, co ten obraz przedstawia, czyli „obrazu-obiektu”, bowiem połączenie tych dwóch odmiennych konotacji pojęcia daje w trzecie rozumienie tego, co nazywamy obrazem¹⁵. Kwestie te wydają się uniwersalne i odnoszą się zarówno do obrazów tradycyjnych, jak i technicznych, w tym cyfrowych, co dowodzi tylko, że zarówno *softimages*, jak i postobrazy – o których niektórzy teoretycy mówią, że są one radykalnie nowymi bytami – wykazują, mimo wszystkich różnic, pewne cechy charakterystyczne dla wszystkich obrazów, niezależnie od tego, w jaki sposób są one wytwarzane oraz w jaki sposób się uobecniają, a także od tego, jak są postrzegane.

Jak słusznie zauważa Anna Nacher, nowatorstwo zawartych w książce *Soft-image* propozycji „jest mocno wątpliwe” i nie wykracza poza dosyć dobrze już rozpoznane i opisywane wcześniej fenomeny obrazu cyfrowego. Książka mieści się „w tym, co nazwałabym reprezentacjonalizmem poszerzonym (w gruncie rzeczy chodzi o pewien *update* paradygmatu, nie zaś jego radykalne przemyslenie, do czego zachęcają formy obrazowe poddane analizie przez autorów”¹⁶. Nacher jest orędowniczką niereprezentacjonistycznej teorii obrazu, którą rozwija w swojej niezwykle interesującej publikacji *Media lokacyjne*. Doceniam tę udaną próbę zwrotu w stronę „performatywnej teorii obrazu”, w której to nie ontologia, lecz ontogeneza obrazów („*locus* i proces narodzin, wyłaniania się i powstawania”¹⁷) jest jednym z centralnych

¹⁴ Na ten temat zob. P. Zawojski, *Teoria i estetyka fotografii cyfrowej. Wprowadzenie*, w: *Teoria i estetyka fotografii cyfrowej. Antologia*, wybór, wprowadzenie i red. nauk. P. Zawojski, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2017, s. 7–34. W antologii znaleźć można kilkanaście tekstów podejmujących bardzo różne zagadnienia związane z teoretycznymi aspektami definiowania fotografii cyfrowej, a także poszukiwania jej estetycznej niepowtarzalności.

¹⁵ Zob. L. Wiesing, *Sztuczna obecność. Studia z filozofii obrazu*, przeł. K. Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012, s. 49–50. Opozycja *image*–*picture*, traktowana przez przywoływanego już Mitchella jako jeden z fundamentów nauki o obrazie, jest przez niego wyjaśniana lapidarnie: „You can hang a picture, but you can’t hang an image”. W.J.T. Mitchell, *Four Fundamental Concepts...*, *op. cit.*, s. 16.

¹⁶ A. Nacher, *Media lokacyjne. Ukryte życie obrazów*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2015, s. 9.

¹⁷ *Ibidem*, s. 10.

punktów nowej rzeczywistości; zamiast o medium należy więc mówić o mediacji, o obrazach zsięciowanych, zagnieżdżonych w świecie, obrazach „na krawędzi”. Zweryfikowanie starych kwestii wielokrotnie rozpatrywanych w ramach reprezentacjonistycznych teorii obrazu, w których problem relacji obraz–rzeczywistość wyznaczał oś dyskusji, wydaje się dziś konieczne i udanie czyni to Nacher. Nie chodzi już bowiem o krytykę Baudrillardowskich konceptów i tych z ducha francuskiego filozofa się wywodzących, takich jak symulacja, symulakry, hiperrzeczywistość, eks-terminacja rzeczywistości, obsceniczność widzialności, wirtualność¹⁸. Dziś ten typ refleksji już niczego nowego nie wnosi, to opis historycznie dokonanego przełomu, a do tego czyniony z pozycji filozoficzno-socjologicznych, a nie z perspektywy teorii obrazu czy też obrazoznawstwa. Elementy nierepresentacjonistycznej teorii obrazu, z powodzeniem rozwijanej w *Mediach lokacyjnych*, oraz pewne inspiracje, jakie można z tych koncepcji zaczerpnąć, pojawiają się jeszcze w tych rozważaniach, mogą one bowiem stanowić istotne uzupełnienie charakterystyki formowania się rzeczywistości postobrazowej.

6

Ingrid Hoelzl i Rémi Marie dopisali swoisty apendyks do swojej książkowej publikacji: artykuł zatytułowany *From Softimage to Postimage*¹⁹, w którym z jednej strony rekapituluje w skrótovej formie zawarte w niej ustalenia, z drugiej zaś wykonują kolejny krok zmierzający do poszerzenia spojrzenia na obrazy w epoce cyfrowego przełomu. Nieprzypadkowo rozpoczynają swoje rozważania od konceptów teoretycznych Dzigi Wiertowa, obecnie jawiącego się jako prekursor nie tylko w zakresie rozwiązań formalnych w obszarze filmu, ale też twórca antycypujący szereg rozwiązań, które dopiero w epoce nowych mediów mogły znaleźć swoją dojrzałą postać. Jego najwybitniejsze dokonanie, jakim jest bez wątpienia *Człowiek z kamerą* (1929), bywa interpretowane jako wyraz „komputerowej świadomości”, film zrealizowany w istocie tak, jak gdyby Wiertow stosował praktyki charakteryzujące najważniejsze składowe logiki twórczości wykorzystującej komputer jako narzędzie w rękach filmowca. Sztuka bazy danych, język efektów, estetyka pętli, kolaż niesłużący realizmowi przedstawiania, wirtualna kamera, identyfikacja twórcy z kamerą („mechaniczne oko”), interfejs okienkowy, film jako nowe, wizualne esperanto – na te nowatorskie zabiegi zastosowane w *Człowieku*... zwraca uwagę Lev Manovich²⁰.

¹⁸ Pewną część tych pojęć odnoszących się do interesujących nas w tym miejscu kwestii obrazowości i widzialności znaleźć można w rodzaju autorskiego autokomentarza. Zob. J. Baudrillard, *Słowa klucze*, przeł. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2008.

¹⁹ I. Hoelzl, R. Marie, *From Softimage to Postimage*, „Leonardo” 2017, vol. 50, no. 1, s. 72–73.

²⁰ L. Manovich, *Siedem lub nawet osiem rzeczy, których możemy się nauczyć od Dzigi Wiertowa, by uczynić nowe media bardziej interesującymi*, [brak tłum.], w: V. Kutlubasis-Krajewska, P. Krajewski (red.), *Widok. WRO Media Art Reader. Numer 1. Od kina absolutnego do filmu przyszłości*, Centrum Sztuki WRO, Wrocław 2009, s. 82–86.

Koncepcja „kinooka”, czyli tego, „czego oko nie dostrzega”, „możliwość widzenia bez ograniczeń i bez dystansu”, „kierowanie kamerami zdjęciowymi na odległość”, „możliwość zrobienia niewidzialnego widzialnym, ukrytego – jawnym, zamaskowanego – zdemaskowanym”²¹ – to proklamacja projektu maszyny widzenia, która w dzisiejszych czasach znajduje swoje rozwinięcie w postaci „robotooka”. Efektem pracy samodzielnych, robotycznych zestawów widzących są postobrazy powstające już nie tylko dla człowieka, ale dla innych maszyn i istot nieludzkich.

Typologia paradygmatów wizualnych zaproponowana przez Hoelzl i Marie podkreśla znaczący moment, w jakim znalazł się obraz w czasach przełomu cyfrowego. Paradygmat fotograficzny obrazu – obowiązujący od pionierskich eksperymentów Filippa Brunelleschiego, czego dowodem jest wykreślenie perspektywy zbieżnej na fresku *Święta Trójca* Masaccia w kościele Santa Maria Novella we Florencji około roku 1425²² i teoretyczny opis perspektywy linearnej dokonany przez Leona Battistę Albertiego w *Della pittura* (1435) – trwa w niezmienionej postaci do dziś. Efektem cyfrowej rewolucji jest pojawienie się nowego paradygmatu, nazwanego algorytmicznym. Obrazy powstają i prezentowane są jako efekt pracy narzędzi obliczeniowych, autorzy podkreślają, że wierni są takiemu rozumieniu algorytmu, które związane jest z osobą al-Chuwarizmiego, a oznacza wykonywanie działań za pomocą liczb arabskich; zlatynizowana wersja jego nazwiska była podstawą staroangielskiego słowa *algorism*, od którego pochodzi słowo „algorytm”. W tym rozumieniu algorytm to „maszyna obliczeniowa karmiąca się dostarczonymi jej danymi. Kiedy dane są jej już dostarczone, maszyna wykonuje obliczenia krok po kroku”²³. To najprostsze wyjaśnienie działania maszyn algorytmicznych, także tych, które wytwarzają obrazy cyfrowe dzięki zautomatyzowanym procedurom obliczeniowym. Dodajmy tylko, że paradygmat algorytmiczny nie zastępuje całkowicie paradygmatu fotograficznego, stanowi tylko rodzaj innej możliwości opisu tworzenia i istnienia obrazów.

Dziś te dwa paradygmaty funkcjonują obok siebie, powstające współcześnie obrazy można zaliczyć do jednego bądź drugiego. W związku z tym proponowana w przywoływanym artykule definicja obrazu głosi, że są to „dane wizualne skomponowane w obrazowy byt i utrwalone na materialnym nośniku (rzeźba, fotografia) albo pojawiające się na cyfrowym ekranie”²⁴. W kolejnych rozbudowywanych wersjach tej definicji dodawane są takie aspekty jak możliwość wizualizowania danych nieobrazowych (termicznych, ultradźwiękowych), rozumienie obrazu jako procesu i operacyjnego działania raczej, aniżeli reprezentacji, i wreszcie wyjście poza ograniczenia humanistycznego oraz antropologicznego pojmowania obrazu oraz otwarcie

²¹ D. Wiertow, *Człowiek z kamerą. Wybór pism*, przeł. T. Karpowski, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1976, s. 43, 44.

²² Współpraca Brunelleschiego i Masaccia przez większość historyków sztuki i znawców *quattrocenta* traktowana jest jako „prawdopodobna”.

²³ G. de Seta, *Book Review. Ingrid Hoelzl, Rémi Marie: Softimage. Towards a New Theory of the Digital Image*, „Social Media + Society” 2016, vol. 2, no. 3, s. 2.

²⁴ I. Hoelzl, R. Marie, *From Softimage...*, *op. cit.*, s. 72.

się na perspektywę posthumanistyczną, w której możemy mówić o „systemach widzących”, na przykład wspomnianym już koncepcie „robotooka”.

Mechaniczne – z ducha dziewiętnastowiecznej rewolucji przemysłowej, ale i wizualnej, to wtedy bowiem powstaje pierwszy obraz techniczny: fotografia, a później kino – maszynerie widzące doczekały się algorytmicznej – z ducha rewolucji informatycznej i cyfrowej przełomu XX i XXI stulecia – konkurencji. Zamiast Viriliowskiej wizjoniki, w wyniku robolucji (rewolucji robotycznej i informatycznej) powstaje nowy typ maszyn widzenia, które można nazwać „cyfrowymi maszynami widzenia”. Są one doskonałym przykładem tego, co Kevin Kelly nazywa kognifikacją, czyli czynienia wszystkiego znacznie mądrzejszym przez użycie potężnej i taniej sztucznej inteligencji, która dociera do nas z chmury²⁵. One nie tylko widzą, ale też poznają, rozumieją (na swój specyficzny sposób, nie w znaczeniu ludzkiej inteligencji, ale sztucznej inteligencji maszyn, które myślą inaczej niż my) i działają.

Efektom ich działania są postobrazy, które (tak jak obrazy w humanistycznej wizji świata) w posthumanistycznej optyce mogą pełnić rolę ważnych punktów odniesienia dla kształtowania się postantropocentrycznej konstrukcji filozoficznej opisującej (i obrazującej) świat po-człowieczy. Ale tak jak „po człowieku” nie oznacza „bez człowieka”, tak postobraz nie oznacza końca obrazu, a prefiks „post-”, jak w wielu innych przypadkach, oznacza nowe otwarcie. Postobrazy nie mają zbyt wiele wspólnego ze schyłkowością czy wyczerpaniem się potencjału przedstawień obrazowych. Można skonstatować, że jest odwrotnie, co wyraża się w niezwyklej odrodzeniu i znaczeniu obrazów w wielu kluczowych obszarach naszej rzeczywistości, przede wszystkim związanych z cyfrowym wymiarem jej funkcjonowania oraz sieciowym datawersum.

Według Hoelzl i Marie postobrazy można traktować jako wyraz posthumanistycznej *episteme*: nie są one ani obiektywne, tak jak w przypadku obrazów fotograficznych, ani subiektywne, jak te skoncentrowane na człowieku. Są to obrazy współdziałające z otoczeniem, człowiekiem, bytami nie-ludzkimi. To, co jest najbardziej znamienne, to fakt, że postobrazy stają się efektem uzgadniania ze sobą wizji ludzkich i zwierzęcych, danych i algorytmów oraz coraz bardziej autonomicznych maszyn i przedmiotów nasycanych sztuczną inteligencją. Nie chodzi o to, by maszyny całkowicie się usamodzielnili, by tworzyły czystą sztuczną inteligencję, ale o tworzenie inteligencji rozszerzonej, opartej na symbiotycznej współpracy człowieka i maszyny. Taką wizję AI odnaleźć można u pionierów rozmyślających w przeszłości o możliwych rodzajach współdziałania człowieka i komputera – Vannevara Busha, Josepha Carla Robnetta Licklida czy Douglasa Engelbarta.

Doskonałym tego przykładem jest zmiana podejścia do rywalizacji człowieka i komputera w rozgrywkach szachowych. W roku 1997 roku Garri Kasparow przegrał rozgrywkę z wyprodukowanym przez IBM superkomputerem Deep Blue. Ta

²⁵ Zob. K. Kelly, *Nieuniknione. Jak inteligentne technologie zmieniają naszą przyszłość*, przeł. P. Cypriański, Poltext, Warszawa 2017, s. 47 i nast.

porażka skłoniła go do przemyślenia relacji człowiek–komputer w kontekście szachów. W roku 2005 Kasparow przyczynił się do zorganizowania turnieju szachowego, w którym uczestniczyli gracze ze swoimi komputerowymi partnerami. Zwycięzcą w tych rozgrywkach nie został ani arcymistrz szachowy, ani superkomputer, tylko zespół złożony z człowieka i maszyny²⁶. Tego typu hybrydyczne związki, stanowiące połączenie maszyny i człowieka, zwane są centaurami. „Dzisiaj najlepszym żyjącym graczem w szachy jest centaur. Znany pod nazwą Intagrand, jest zespołem składającym się z kilku ludzi i kilku różnych programów szachowych”²⁷. Połączenie komputerowej precyzji (cyfrowy algorytm) z ludzką nieprzewidywalnością i wyobraźnią (analogowa natura) realizuje ideał symbiotycznego związku człowieka i komputera, jest on o wiele ważniejszy zapewne niż Technologiczna Osobliwość czy „samodzielnie myślące”, tak jak ludzie, maszyny.

Postobrazy najczęściej mają naturę hybrydyczną, która wynika z metod ich wytwarzania odwołujących się do zdobyczy neuronauki, robotyki, sztucznej inteligencji, procedur algorytmicznych, kodowania, ale też optyki, nowych technologii rejestracyjnych i postprodukcyjnych związanych z nieograniczonymi możliwościami ich przetwarzania. Istotne są też coraz nowsze wersje urządzeń wyświetlających obrazy: nie chodzi już tylko o coraz doskonalsze monitory LED, OLED, AMOLED, ekrany dotykowe, Oculus Rift, Google Glass, wyświetlacze laserowe, ale też o ekrany alternatywne. Zbudowane, na przykład, z żywych komórek, ekrany i kurtyny wodne, *mapping* wykorzystujący istniejące budowle jako miejsca uobecniania się obrazów splecionych z materialnym, architektonicznym podłożem, ekrany transparentne wykorzystywane w projekcjach z użyciem hologramów, kurtyny diodowe, by wymienić tylko kilka przykładów.

7

Jean-François Lyotard, komentując w przedmowie do zebranych pism Josepha Kosutha jego teorię „sztuki po filozofii”, stwierdził: „Po filozofii nadchodzi filozofia. Ale jest ona odmieniona przez owo po”²⁸. Trawestując to zdanie, można byłoby powiedzieć, że po obrazie nadchodzi postobraz, ale jest on odmieniony przez owo „post”.

²⁶ W. Isaacson, *Innowatorzy. O tym jak grupa hakerów, geniuszy i geeków wywołała cyfrową rewolucję*, przeł. M. Józwiak, K. Krzyżanowski, M. Strąkow, Insignis, Kraków 2016, s. 686–687.

²⁷ K. Kelly, *Nieuniknione...*, *op. cit.*, s. 63.

²⁸ J.-F. Lyotard, *Foreword: After the Words*, w: J. Kosuth, *Art After Philosophy and After: Collected Writings, 1966–1990*, MIT Press, Cambridge–London 1991, s. XV.

Bibliografia

- Badiou A., *Byt i zdarzenie*, przeł. P. Pieniążek, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2010.
- Baudrillard J., *Słowa klucze*, przeł. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2008.
- Gieczyński-Jurszo A., *Jesteśmy u progu epoki biocybernetycznej reprodukcji. Rozmowa z prof. Zbigniewem Romańczukiem o tym, w jaki sposób współczesne media i nowoczesne technologie zmieniły malarstwo*, w: J. Szczepanik (red.), *Nowe pola obrazowania – cyfrowe malarstwo. Na przykładzie „Grid” Zbigniewa Romańczuka*, Wydawnictwo Naukowe Akademii Sztuki w Szczecinie, Szczecin 2015.
- Hoelzl I., Marie R., *Softimage: Towards a New Theory of the Digital Image*, Intellect, Bristol–Chicago 2015.
- Hoelzl I., Marie R., *From Softimage to Postimage*, „Leonardo” 2017, vol. 50, no. 1.
- Isaacson W., *Innowatorzy. O tym jak grupa hakerów, geniuszy i geeków wywołała cyfrową rewolucję*, przeł. M. Józwiak, K. Krzyżanowski, M. Strąkow, Insignis, Kraków 2016.
- Kelly K., *Nieuniknione. Jak inteligentne technologie zmienią naszą przyszłość*, przeł. P. Cypriański, Poltext, Warszawa 2017.
- Liotard J.-F., *Foreword: After the Words*, w: J. Kosuth, *Art After Philosophy and After: Collected Writings, 1966–1990*, MIT Press, Cambridge–London 1991.
- Łukaszewicz-Alcaraz A., *Ontologia i fenomenologia widzialności cyfrowej. O abstrakcji geometrycznej w malarstwie*, w: J. Szczepanik (red.), *Nowe pola obrazowania – cyfrowe malarstwo. Na przykładzie „Grid” Zbigniewa Romańczuka*, Wydawnictwo Naukowe Akademii Sztuki w Szczecinie, Szczecin 2015.
- Manovich L., *Ku archeologii ekranu komputerowego*, przeł. A. Piskorz, w: A. Gwóźdź (red.), *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, Universitas, Kraków 2001.
- Manovich L., *Siedem lub nawet osiem rzeczy, których możemy się nauczyć od Dzigi Wiertowa, by uczynić nowe media bardziej interesującymi*, [brak tłum.], w: V. Kutlubasis-Krajewska, P. Krajewski (red.), *Widok. WRO Media Art Reader. Numer 1. Od kina absolutnego do filmu przyszłości*, Centrum Sztuki WRO, Wrocław 2009.
- Mitchell W.J.T., *Four Fundamentals Concepts of Image Science*, w: J. Elkins (red.), *Visual Literacy*, Routledge, New York–London 2007.
- Mitchell W.J.T., *Image Science: Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics*, University of Chicago Press, Chicago 2015.
- Nacher A., *Media lokacyjne. Ukryte życie obrazów*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2015.
- Remes J., *Motion(less) Picture: The Cinema of Stasis*, Columbia University Press, New York 2015.
- Seta de G., *Book Review. Ingrid Hoelzl, Rémi Marie: Softimage. Towards a New Theory of the Digital Image*, „Social Media + Society” 2016, vol. 2, no. 3.
- Wiertow D., *Człowiek z kamerą. Wybór pism*, przeł. T. Karpowski, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1976.
- Wiesing L., *Sztuczna obecność. Studia z filozofii obrazu*, przeł. K. Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012.
- Zawojski P., *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2018.

- Zawojski P., *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012.
- Zawojski P. (red.), *Klasyczne dzieła sztuki owych mediów*. Instytucja Kultury Katowice – Miasto Ogrodów, Katowice 2015.
- Zawojski P., *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2016.
- Zawojski P., *Teoria i estetyka fotografii cyfrowej. Wprowadzenie*, w: *Teoria i estetyka fotografii cyfrowej. Antologia*, wybór, wprowadzenie i red. nauk. P. Zawojski, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2017.